Noblesse & Chevalerie

Introduction

L'idée de créer cette aide de jeu pour Hawkmoon m'est venue lorsque certains de mes joueurs ont commencé à détruire mes scénarios. J'ai cherché, un bon moment, pour tout vous avouer, leurs motivations pour ces actes "odieux". Puis vint la révélation: ils pensaient (et n'avaient pas tout à fait tors, en fait) que leur personnage n'avait rien à perdre. J'adore jouer à Pendragon pour le simple fait d'interpréter un chevalier qui se doit de gravir les échelons de la société pour arriver à quelque chose; c'est ainsi qu'est née cette aide de jeu.

Créer un Personnage de Sang Bleu

Un noble est, par définition, un humain d'ascendance aristocratique. Pour que le jeu demeure intéressant, nous partirons du principe que les joueurs ne sont pas des aînés (sauf réussite d'un Jet de Chance à -30%) ou que leurs "terres" sont toujours gouvernées par leurs parents.

Nom, Prénom et Titres

Ces données dépendent, évidemment, du lieu de naissance du personnage. Néanmoins, les joueurs auront généralement un petit mot tel que Sir ou Sieur devant leur prénom, et un "de", "von" ou encore "don" devant leur nom de famille. Vos héros devraient commencer la partie sans titre, pour, peut-être, en gagner peut-être par la suite.

Seigneur Lige

Le Seigneur Lige est le suzerain du PJ, le seigneur des terres où le personnage est né. Exemple: la Duchesse Patricia est la suzeraine de tous les barons et autres petits nobles nés sur ses terres, soit la Loreine. Le héros doit à son Seigneur Lige un dévouement tout entier. Il peut arriver qu'un personnage s'inféode par la suite à un autre seigneur; il pourra alors servir ses deux (ou plus) suzerains mais devra toujours avoir une Seigneur Lige "au-dessus" des autres, pour les cas où une guerre éclaterait entre ses maîtres.

L'Ecuyer et l'Intendant

L'Ecuyer (ou Valet, suivant la profession du personnage) commencera sa vie en tant que PNJ en même temps que son maître. Généralement, c'est un noble ayant 15 ans qui

commence son apprentissage pour apprendre le métier. L'Ecuyer s'occupe des chevaux, ce qui va de laver l'animal à faire briller la selle du PJ.

Le Valet, quant à lui, remplit la tâche d'empaqueter les affaires de son maître, de servir de coursier et cetera… de toutes les tâches très peu reluisantes, en fait.

L'Intendant, lui, montrera toute son utilité une fois que vous aurez décidé d'accorder un fief à un ou à tous vos joueurs. En ce cas, l'Intendant s'occupera des affaires du domaine pendant que les personnages vagabonderont de par le monde.

L'Armée

Elle aussi trouvera toute son utilité le jour où, par un grand miracle, vos joueurs deviendront des vassaux (noble ayant reçu des terres de son Seigneur Lige). C'est à cet endroit que vous pourrez marquer les effectifs dédits joueurs et ainsi connaître leur potentiel.

Vous ne devriez accorder à vos joueurs qu'une petite armée, juste suffisante pour défendre leur terre.

Les Vassaux

Et si vos héros préférés en viennent à devenir une forte puissance militaire? En ce cas auront-ils sûrement à leurs pieds de nombreux vassaux qui géreront les miettes qu'ils voudront bien leur laisser. Ces trois lignes ne servent, en vérité, qu'à motiver vos joueurs! Il serait assez idiot de les laisser devenir les maîtres du monde connu!

Et les deux petits écus, là-bas, dans le coin?

Celui du haut est là pour que le joueur puisse y dessiner ses armoiries. Celui du dessous appartient à son Seigneur Lige. Si vous ne possédez pas les armes dudit seigneur, inventez-les!

Creusons maintenant plus avant dans les règles!

Quelques Compétences très prisées par la Noblesse

Vous trouverez sous les professions quelques nouvelles compétences. Elles sont, comme celles décrites dans le livre de base, accessibles dès la création d'un personnage.

Art [Joutes] : comme son nom l'indique, cet art permet de désarçonner son adversaire lors de joutes. Sa valeur de base est un peu spéciale; en effet, si pour un paysan, un soldat ou toute autre personne "non noble" elle part à 05%, elle débute à la moyenne arrondie au supérieur d'**équitation** et de **lance de cavalerie** pour les personnages de noble lignage. Cela représente

le fait que la noblesse a plus accès à ce genre de divertissement que les couches sociales moins aisées.

Art [Intrigues] : LA compétence la plus prisée par la noblesse. C'est avec cette compétence que l'on peut apprendre les derniers ébats amoureux de quelque Commandeur granbreton et d'une esclave scandienne. Une maladresse à un jet d'Intrigues rend son auteur la risée de tous car son information était fausse. A utiliser avec parcimonie!

Une nouvelle Arme

Le Fleuret (des Mousquetaires et des Duellistes)**:** Base 15%, Dégâts 1d6+2+MD, 1M, Structure 16, Taille moyenne, Empale oui, Pare oui, FOR/DEX 5/8, Prix 200.

Les Professions interprétables par la Noblesse

La plupart des Nobles n'ont aucun fief à diriger, car c'est d'abord à leur père, ou à défaut leur mère, que revient le domaine familial, puis au fils/fille aîné(e). La conséquence en est que les cadets doivent se trouver un métier qui aille à leur rang. En voici une liste non exhaustive.

Les professions qui suivent ont le même fonctionnement que les professions décrites dans le livre de base d'Hawkmoon pages 50 à 55, mis à part que les compétences ne sont que suggérées et non une obligation. Il y a aussi les quelques nouveautés décrite ci-dessous:

La Gloire: elle indique la renommée d'un personnage; les nobles ayant un métier (donc qui ne sont plus des écuyers ou des valets) partent tous à 100 pour finir à l'infini. Le système de gloire est expliqué plus en détail dans le chapitre portant son nom.

L'Honneur: c'est la vertu du noble. Un homme sans honneur n'est que rarement apprécié de ceux qui en ont, et vice versa. L'honneur est décrit plus avant dans le même chapitre que la gloire.

La Localisation: c'est le lieu où l'on trouve principalement ce type de profession, le lieu où la profession est apparue, aussi.

Capitaine Mercenaire

Vous êtes un Chevalier Soudoyer, c'est-à-dire un Mercenaire ayant rendu hommage à un Seigneur. Peut-être votre troupe sont-elles toutes tombées sous les coups du Ténébreux Empire? Peut-être vous êtes-vous échappé de la prison de Londra? Ou alors servez-vous tout simplement l'Empire de Granbretanne et cet Empire vous fournira des hommes le moment venu?

Compétences suggérées: Ecouter, Equitation, Esquive, Grimper, Lancer, Monde Naturel, Orientation, deux compétences d'armes et de bouclier.

Secrets Technologiques: si vous réussissez un jet d'INT difficile (INT x3 %), vous obtenez "Lance-Feu".

Argent Supplémentaire: 650 Souverains d'Argent.

Equipement: deux armes de contact, une armure de cuir et anneaux, un bouclier, un cheval et un écuyer.

Gloire: 100

Honneur: 20

Localisation: Sweiss principalement, Ostriche, Germanie et plusieurs Duchés de France.

Champion de Justice

Vous avez une place très importante au sein de la hiérarchie du Sincère Repentir: c'est par votre biais qu'une personne peut être graciée ou, au contraire, condamnée. Vous êtes la justice divine, c'est vous qui affrontez le Champion de Justice de l'Inquisition, ou de la Défense; si vous êtes Défenseur, votre victoire apporte la "preuve" que votre employeur est innocent; si, au contraire, vous êtes dans l'Inquisition, votre victoire signifie la mort de l'accusé.

Compétences suggérées: Art [Joutes], Equitation, Esquive, Lancer, Médecine Rudimentaire, la compétence d'arme "Lance de Cavalerie", une autre compétence d'arme et une compétence de bouclier.

Secrets Technologiques: aucun.

Argent Supplémentaire: 300 Souverains d'Argent.

Equipement: une lance de cavalerie, une arme de contact, une armure de cuir, un bouclier, une bible, un cheval et un écuyer.

Gloire: 100

Honneur: 80

Localisation: tous les pays où le Sincère Repentir est implanté, mais principalement en Espanya.

Chevalier

Vous passez votre vie sur les routes d'Europe pour sauver la veuve et l'orphelin… et surtout pour vous faire un nom. Peut-être êtes-vous un Lancelot du Tragique Millénaire ? Ou

alors êtes-vous un Baron de Münchhausen, inventant sans cesse vos aventures pour charmer les dames et les filles de salle.

Compétences suggérées: Art [Joutes], Art [Manières Courtoises], Eloquence, Equitation, Europe, Langue Etrangère, Monde Ancien, Orientation, Pister, Sagacité, Scribe, la compétence d'arme "Lance de Cavalerie" et une autre compétence d'arme.

Secrets Technologiques: si vous réussissez un jet d'INT difficile (INT x3%), vous obtenez "Drogues Médicinales".

Argent Supplémentaire: 200 Souverains d'Argent.

Equipement: une lance de cavalerie, une autre arme, un bouclier, une cotte de mailles, un cheval, un écuyer.

Gloire: 100

Honneur: 125

Localisation: partout en Europe, un peu en Afrika du Nord et au Proche Orient.

Chevalier Génétique

Vous faîtes partie de l'Ordre bien connu des Chevaliers Génétiques. Peut-être avez-vous été victime d'une tragédie due aux mutants? Peut-être chassez-vous le mutant uniquement pour "le sport"? Ou alors pensez-vous trouver une "grande famille" au sein de cet Ordre cruel et… riche.

Compétences suggérées: Amorcer Piège, Art [Intrigues], Chercher, Déplacement Silencieux, Ecouter, Equitation, Grimper, Monde Naturel, Natation, Orientation, Pister, Se Cacher, Sentir/Goûter et une compétence d'arme.

Secrets Technologiques: aucun.

Argent Supplémentaire: 500 Souverains d'Argent.

Equipement: une arme de contact, un bouclier, une cotte de mailles, un cheval, un écuyer.

Gloire: 100

Honneur: 50

Localisation: Germanie, quelque peu dans les pays limitrophes.

Conquistador du Roi

Vous faîtes parti des troupes spéciales du Roi d'Espanya. Vous le respectez et respectez votre serment de fidélité envers votre patrie. Peut-être êtes-vous en mission pour le

compte du roi dans le reste du continent? Ou alors êtes-vous chargé de gérer quelque possession spanyarde à l'étranger?

Compétences suggérées: Art [Intrigues], Art [Torture], Europe, Lancer, Langue Etrangère, Marchander, Navigation, Orientation, Pister, une compétence d'arme de contact et une compétence d'arme de tir.

Secrets Technologiques: si vous réussissez un jet difficile d'INT (INT x3%), vous obtenez "Poison".

Argent Supplémentaire: 800 Souverains d'Argent.

Equipement: une arme de contact, une arme de tir, une armure de cuir et anneaux, une bible, un valet.

Gloire: 100

Honneur: 70

Localisation: Espanya.

Duelliste

Vous passez votre temps à provoquer des personnes en duel. Mourir? Impossible, vous êtes le meilleur dans votre domaine. Et d'ailleurs, la vie n'est qu'un jeu! Vous êtes impatient de trouver enfin un adversaire à votre taille. Peut-être vous êtes-vous joint à ce groupe parce qu'un de ses membres vous semble un bon adversaire?

Compétences suggérées: Art [Conter une Histoire], Art [Déclamer des Vers], Art [Manières Courtoises], Baratin, Eloquence, Esquive, Sauter, la compétence d'arme de contact "Fleuret" et la compétence d'arme de tir "Pistolet".

Secrets Technologiques: aucun.

Argent Supplémentaire: 300 Souverains d'Argent.

Equipement: un fleuret, un pistolet (de duel), de beaux habits, une armure de cuir, un valet.

Gloire: 100

Honneur: 125

Localisation: Partout.

Ecuyer, Valet

Vous êtes un "apprenti". Votre maître a pour tâche de vous enseigner les ficelles du métier. Il est impératif que vous vous mettiez d'accord avec un autre joueur pour que vous ayez quelqu'un à servir. *Règle spéciale: les écuyers et les valets ont, en début de partie, un*

âge égal à 14 +1d6 et non 17 +1d6. En effet, l'âge minimal pour devenir apprenti est de 15 ans, à 21 ans ces personnes ayant généralement acquis le statut supérieur.

Compétences suggérées: Chercher, Crocheter, Déguisement, Déplacement Silencieux, Ecouter, Equitation, Esquive, Médecine Rudimentaire, Se Cacher, une compétence d'arme de contact.

Secrets Technologiques: aucun.

Argent Supplémentaire: 75 Souverains d'Argent (le maître doit pouvoir pourvoir aux besoins de son serviteur).

Equipement: une arme de contact, un cheval si écuyer.

Gloire: 70

Honneur: égal à celui de la future profession -30.

Localisation: partout.

Mousquetaire

Vous êtes un mousquetaire, un protecteur d'un des Ducs de France. Votre tâche est ardue, mais ce travail vous tient à cœur. Après tout, qui défendrait la veuve et l'orphelin si vous n'étiez pas là? Un jour, le monde entier vous en sera reconnaissant. En attendant, vous devez essayer de vous faire connaître. La Granbretanne est idéale pour cela; en effet, ils font les pires infamies en toute impunité, mais, grâce à vous, cela va changer!

Compétences suggérées: Art [Manières Courtoises], Baratin, Eloquence, Médecine Rudimentaire, Monde Naturel, Natation, Pister, Sagacité, Scribe, la compétence d'arme de contact "Fleuret", la compétence d'arme de tir "Mousquet".

Secrets Technologiques: aucun.

Argent Supplémentaire: 450 Souverains d'Argent.

Equipement: un fleuret, un mousquet, une tunique des mousquetaires, un valet.

Gloire: 100

Honneur: 130

Localisation: Plusieurs Duchés de France.

Templier

Vous faîtes parti des troupes de choc du Sincère Repentir ou du Vrai Dieu. Vous massacrez l'adversaire avec un plaisir non dissimulé. Après tout, ils sont dans l'erreur!

Compétences suggérées: Art [Torture], Chercher, Equitation, Lancer, Bagarre, Lutte, deux compétences d'arme de contact et une compétence de bouclier.

Secrets Technologiques: aucun.

Argent Supplémentaire: 500 Souverains d'Argent.

Equipement: deux armes de contact, un bouclier, une cotte de mailles, un bréviaire du culte, un cheval, un écuyer.

Gloire: 100

Honneur: 50

Localisation: partout.

Il existe encore de nombreuses professions accessibles à la noblesse, notamment dans le livre de base (Collecteur d'Impôts, Médecin, Apothicaire, Savant, Sorcier, Scribe, Ingénieur, Philosophe, ou une profession moins noble si tant est que l'aventurier a du plaisir à jouer un Masque de Fer). Pour l'honneur et la localisation, référez-vous aux ouvrages de description de pays déjà sortis (pour vous faire certaine idée de leur manière d'agir) ou faîtes marcher ces neurones qui ont faites de vous le meilleur MJ de la région et qu'on appelle pour tout détail de règle non clair ou pour avoir des idées de scénarios.

Gloire et Honneur

La Gloire

La gloire est la renommée. Tout le monde a de la gloire, mais pas au même échelon. La gloire se gagne par quelque coup d'éclat qui marque les mémoires et dont on parle dans une taverne devant une chope d'hydromel. On naît avec une gloire de 1, à part les nobles qui naissent avec 70 (100 une fois adoubés).

La gloire n'a aucun rapport avec l'honneur. Par exemple, le Baron Méliadus a une gloire énorme, mais n'est pas apprécié du tout par ses sujets et n'a pratiquement aucun honneur.

La gloire ne peut pas se perdre. Mais il existe une exception: si un personnage n'a plus reçu de point de gloire pendant 5 séances de jeu, il perd 1d10 points de gloire jusqu'à ce qu'il en regagne au moins un point. En effet, après tout ce temps passé sans grande action, l'aventurier tombe dans l'oubli.

Signification de la Gloire

Nombre de Points	Signification

1.	Inconnu
20.	Connu dans le village
50.	Connu dans quelques villages alentours
70.	Vaguement entendu parler dans le pays
100.	Noble mineur
300.	Figure connue du royaume
500.	Connu au-delà du royaume
1000.	Héros national
2000.	Légende Vivante
5000 et +	Figure Mythique

Exemples de Gain de Gloire

Action	**Gain**
Décrier publiquement la Granbretanne	1
Tuer un énorme mutant	5
Prendre les armes contre le Ténébreux Empire	15
Gagner une bataille contre la Granbretanne	50
Reprendre des territoires	75

Si vos joueurs sont des Granbretons, enlevez le premier et remplacez Granbretanne par Européens.

L'Honneur

L'honneur est le sens du devoir de l'être humain. Cet attribut est évidemment très relatif, les Granbretons ayant leur "sens" de l'honneur qui n'a pas vraiment la même signification que dans les présentes règles. Nous dirons donc que l'honneur représente la bonté du personnage de même que ses valeurs morales.

Le chiffre présenté dans les professions est modifié par l'alliance du personnage.

Exemple: Sieur Bertrant, un mousquetaire, a 130 d'honneur de base. Dans son historique, il dresse le portrait du véritable défenseur de la veuve et de l'orphelin. Il désire également se venger du meurtrier de sa famille. Le MJ lui accorde une alliance de +12, -3, soit, au final un joli +9 qu'il rajoute à son score basique de 130 en honneur pour un résultat de 139.

Si l'alliance continue d'influer sur l'honneur durant tout le jeu, l'honneur peut très bien augmenter et baisser sans intervention de l'alliance.

Gain d'Honneur

Action	Gain
Avoir un enfant	10
Défendre la veuve et l'orphelin	15
Se marier	20
Protéger des paysans massacrés par les GB	30

Perte d'Honneur

Action	Perte
Etre trompé par son époux/épouse	15
Aider le Ténébreux Empire	50
Massacrer toute une population	100

Comme vous pouvez le constater, l'honneur se perd bien plus vite qu'il ne se gagne; donc, spécifiez bien à vos joueurs qu'ils ont tout intérêt à ne pas massacrer vos scénarios!

La Noblesse dans le Monde

Nous parlerons ici, pour l'instant, des régions déjà décrite dans les suppléments passés. Les autres royaumes seront ajoutés une fois l'atlas approprié paru.

Loreine, Normandia, Picardia, Lyonois, Parye, Vieux Royaume

Dans ces pays, la chevalerie est encore assez bien respectée (suivant les régions, bien évidemment), tout particulièrement en Loreine, dans le Lyonois et à Parye. Les joutes y sont tout de même assez rares, car ces pays ont souffert aussi bien moralement que financièrement de l'avancée granbretonne (sauf en Loreine, où des joutes se déroulent à chaque nouvelle

saison). C'est également dans ces pays que vivent les mousquetaires, si vous vous posiez la question.

Vos personnages devraient envisager prioritairement de devenir des hommes et femmes du monde dans ces pays-là, s'ils ont envie de jouer la carte de la facilité. Demandez-leur tout de même de vous écrire un historique original!

Alsaz, Begik, Oléan, Iles de Feu

Ces pays n'ont qu'une noblesse amoindrie et assez mal lotie, si ce n'est inexistante. Il n'y a jamais de joutes ni de duels au fleuret ou au pistolet, les "sports" pratiqués dans ces régions hostiles étant plus durs et plus violents (lutte, lancé de boulet…).

Si vos joueurs désirent absolument être natifs de ces contrés, faîtes leur jouer plutôt d'autres professions (genre marin, chasseur…) que duelliste ou chevalier.

Granbretanne et Karlay

La noblesse est primordiale ici. C'est elle qui fournit les chefs de guerre de l'Empire Ténébreux et qui a aussi pour charge de défendre le Roi Empereur Huon (les mille gardes de sa chambre). Les nobles sont d'une loyauté irréprochable envers leur souverain, bien que cela changera pour certains lors de la rébellion de Méliadus.

Les joutes sont très courantes en Granbretanne, le pays ayant une fortune colossale et n'hésitant pas à la dépenser. Il y en a de nombreuses toutes les semaines, mais se déroule tous les mois à Londra une joute exceptionnelle où les plus valeureux guerriers du Ténébreux Empire s'affrontent dans une gigantesque arène à quelques kilomètres de la capitale.

Baissez l'honneur de base de 30 pour les nobles granbretons. Ne prenez pas en compte cette règle si votre joueur vous apporte un magnifique background dans lequel il explique qu'il hait ses semblables. Les nobles de Granbretanne peuvent être forts intéressants à jouer, mais méfiez-vous des alliages douteux de Granbretons et d'Européens.

Espanya, Gascoigne, Aquitior

La noblesse et la chevalerie de ces contrés sont entièrement tournées vers le Sincère Repentir. C'est au nom de la foi que de nombreux étranger "douteux" sont assassinés en pleine rue par les chevaliers. Faire partie d'une secte ou du Culte du Vrai Dieu est fort dangereux, surtout si on l'affiche publiquement. Le verbe ne suffira alors plus au chevalier, mais c'est à l'épée qu'il devra sauver sa tête. Les joutes sont fréquentes, environ tous les quatre mois.

Néanmoins, la noblesse est très implantée et facile à jouer. Les gains pour avoir une possession dans certaines des régions de l'Espanya pourront être énorme de par le commerce et la production importante dans cette partie du globe (pardon, de la galette).